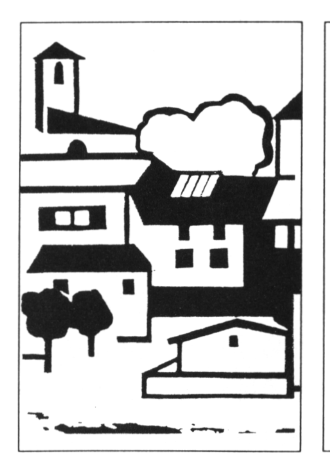


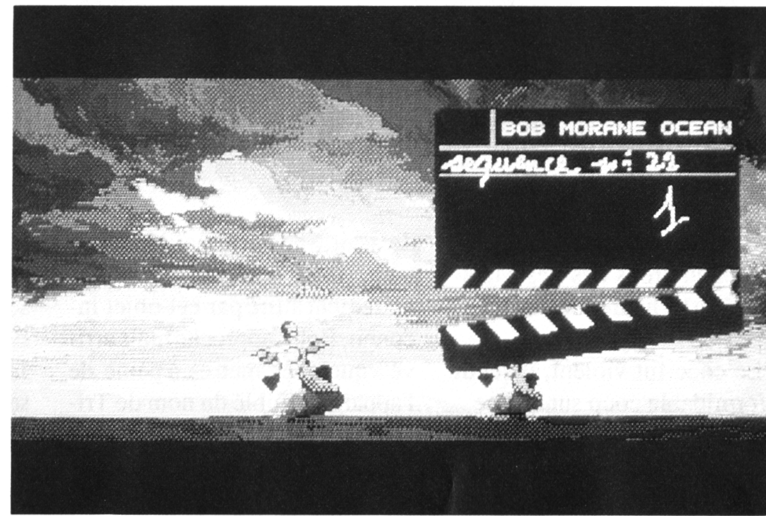
LE VILLAGE du TATOU

N° 11

5F - JUILLET 1988

LE VILLAGE DU TATOU est une publication d' INFOGRAMES - Siège Social : 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE cédex - Directeurs de la publication : Bruno BONNELL et Christophe SAPET - Rédacteur en chef : Sabine ROBERT - Secrétaire de rédaction : Isabelle MARTINEZ - Maquette, conception, fabrication : Marie-Christine GALLAVARDIN

BOB MORANE OCEANS : UN SAUT DANS LE GRAND BLEU





Il y a longtemps déjà... six mois !
C'est vrai depuis 6 mois le TATOU n'a pas communiqué. Quelle honte ! Vous voulez en savoir la raison ? Le TATOU s'est transformé. Il a fait peau neuve. Changement de format d'abord, de titre ensuite car le TATOU ne voulait plus vivre tout seul et a décidé de se construire un petit village ! Chaque trimestre vous recevrez donc le nouveau journal LE VILLAGE DU TATOU accompagné de mini dossiers en couleurs sur nos produits leaders, les premiers concernent BOBO et BOB MORANE OCEANS.

Innovation du Village, la création d'une boutique TATOU où chaque trimestre nous vous proposerons des gadgets : T. Shirt, Sweat Shirt, cravates, trousses, porte-clef,... Ce mois-ci un superbe PORTE-CLEF TATOU.
Alors ne regardons plus en arrière mais en avant pour de nouvelles aventures du tatou.

SOMMAIRE



BOB MORANE OCEANS... le souffle du GRAND BLEU

Après BOB MORANE JUNGLE, ESPACE, CHEVALERIE, INFOGRAMES lance le nouveau BOB MORANE : BOB MORANE OCEANS. Si le titre, le packaging, le magazine restent dans la lignée des précédents BOB MORANE, le logiciel en revanche est encore plus beau, plus coloré... L'aventure est au rendez-vous !

INFOGRAMES

Pacifique Nord.

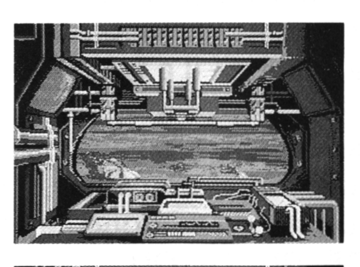
Aux environs des îles Marschall, 18h15 heure locale.

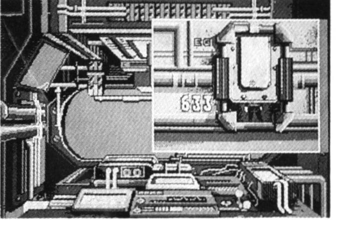
Le choc fut violent, il sentit un formidable coup sur sa tête...

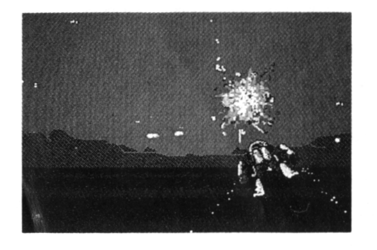
"En bas du promontoire de l'île soi-disant déserte où le commandant Morane passait ses vacances avec son fidèle ami Ballantine, un énorme engin se dressait, de forme ovoïde, mi-tank, mi-soucoupe. Extraordinairement attiré par cet objet inconnu, Bob s'approcha mais arrivé à quelques mètres à peine de l'appareil affublé du nom de Trilobite (nom d'un crustacé de l'ère primaire), alors qu'il allait appeler son ami, il sentit un formidable coup sur sa tête et s'évanouit. Quand il reprit connaissance, il se trouvait ligoté et étendu sur le plancher au centre d'une pièce aux murs nus et entourés de trois inconnus. Tout de suite il reconnut l'un des hommes, un géant roux à l'air mauvais, qui était une des âmes damnées de l'Ombre Jaune. Il sentit qu'il allait passer un mauvais moment...

...Rien ne saurait arrêter le commandant Morane dans sa lutte acharnée pour protéger Atlantis...

A bord du bathyscaphe la tension régnait. Bob n'était pas à prendre avec des pincettes et Bill n'arrêtait pas de boire, pour se calmer disait-il. L'océan semblait calme, trop peut-être. Bob Morane s'avait que l'Ombre Jaune rôdait, et que les Dacoïts, ses maudits sbires n'étaient pas loin. La menace était sourde et pesait étrangement sur chacun. Mais rien ne pourrait empêcher le Commandant de lutter jusqu'au bout contre l'Ombre Jaune...







LE GRAND BLEU en logiciel

Le jeu est composé de 7 parties différentes : combat en scooter, poursuite en bathyscaphe, déplacement à travers les champs de mines, repérage des ennemis sur la carte, combat contre des ennemis divers (hommes grenouilles, requin, pieuvres géantes...), batailles de scooters sous-marins par lancée de torpilles nucléaires, déminage des bases amies et sabotage des bases ennemies.

BOB MORANE OCEANS est un logiciel 100 % action. C'est la nouvelle génération de logiciels micro-informatiques où les jeux s'enchaînent les uns aux autres comme dans un film. Les graphismes sont en plein écran et les systèmes de combat sont entièrement nouveaux (gestion de l'inertie des plongeurs, des bulles, du sang...) Il faut souligner outre les graphismes superbes, la musique originale selon les phases du logiciel qui, de plus, comporte de nombreux bruitages. Bref un superbe BOB MORANE de luxe qui comporte en outre toujours son livre de poche magazine avec un roman, une BD, un guide océans et un jeu de rôle. Un magnifique cadeau qu'il serait dommage de ne pas offrir.

(Editeur INFOGRAMES disponible sur ATARI ST, AMIGA, PC et COMPATIBLES, AMSTRAD, THOMSON)

OPERATION JUPITER

UN AUTEUR...



DANIEL CHARPY

PROFESSION : CHEF DE PROJET

Né en 1958 dans le pays du soleil et plus exactement à Alès, Daniel a le regard souriant de son pays. A 8 ans il voulait déjà devenir pompier comme tous ses petits amis de classe mais l'avenir en a décidé autrement et la rencontre fortuite de deux joyeux lurons en Maths sup va changer son avenir professionnel!

Diplômé de l'ENSEEG (Ecole Nationale Supérieure Electro-Chimie et Métallurgie) et de l'IEG (Institut Electricien de Grenoble), rien ne le prédisposait à travailler dans la micro-informatique si ce n'est un formidable appétit de la micro-familiale et des jeux. Et comme le hasard fait parfois bien les choses, ses deux copains de Maths sup viennent de créer une boîte de micro-informatique familiale et ils cherchent des ingénieurs ! L'ambiance est décontractée, jeune, dynamique.

Les dés sont jetés et INFOGRAMES car c'est bien de cette fameuse société dont il s'agit, gagne un chef de projet qui parle avec passion de son nouveau logiciel : OPERATION JUPITER.

UN LOGICIEL...



OPERATION JUPITER

Paris -dimanche matin 3 février 1988-5h15 am-

Il faisait un temps de chien et le Commandant Cavendish râlait. Ca tombait foutrement mal cette prise d'otages à l'Ambassade... à Paris. Encore ces terroristes m... qui gâchaient les week end de tout le monde. Il fallait absolument sauver les 5 otages détenus dans l'Ambassade. Pour cela une seule solution, envoyer ses hommes, les fameux Groupes d'Intervention de la Gendarmerie Nationale, à l'assaut de l'Ambassade. Ils avaient la souplesse, l'efficacité, l'entraînement voulus pour réussir cette opération.

Les conditions demandées par les terroristes étaient tout simplement inenvisageables par le gouvernement. Il reprit le parlophone pour négocier avec les terroristes. Le mot d'ordre "pas de vagues, temporiser pour laisser le temps à ses hommes de se mettre en place" tandis qu'il parlementait avec le groupe Z, son cerveau élaborait un plan d'action stratégique. Il fallait en placer trois autour de l'Ambassade, aux points névralgiques sans que les terroristes puissent s'apercevoir de quoi que ce soit et en parachuter trois autres par hélicoptère audessus de l'Ambassade. Les trois premiers couvriraient la descente en rappel des trois autres avant qu'ils ne pénètrent par les fenêtres dans l'Ambassade...

OPERATION JUPITER est un logiciel de stratégie-arcade comme on en rencontre peu. Original dans son scénario, il comporte des phases stratégiques et tactiques. Le joueur dirige une cellule d'intervention et a à sa dispoqition 6 hommes : 3 tireurs d'élite et 3 descendeurs en rappel. A lui de coordonner ses interventions de façon à parvenir à délivrer les otages. OPERATION JUPITER est le premier logiciel existant qui permet de diriger 6 personnes en simultané à l'écran. Le concept de simulation est révolutionnaire. Un logiciel fantastique qu'il ne faut manquer à aucun prix même si vous êtes retenu en otage !

(Editeur INFOGRAMES disponible sur AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST, AMIGA, PC)

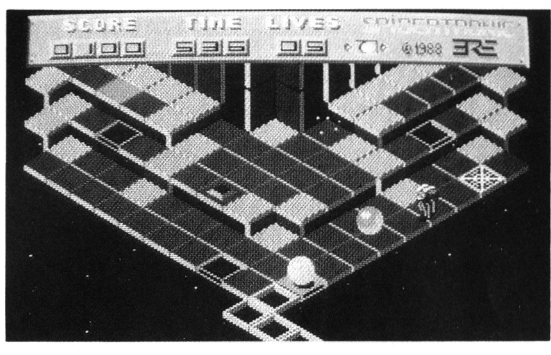






SPIDERTRONIC

Des quêtes magiques aux araignées géantes, ERE INFORMATIQUE n'a pas fini de nous étonner. Gageons que cette société d'Ivry va encore nous concocter des petits chefs d'oeuvre tel CAPTAIN BLOOD. Alors en avant vers de nouvelles aventures inter-galactiques...



Mais que peut donc faire une araignée si ce n'est tisser sa toile ?

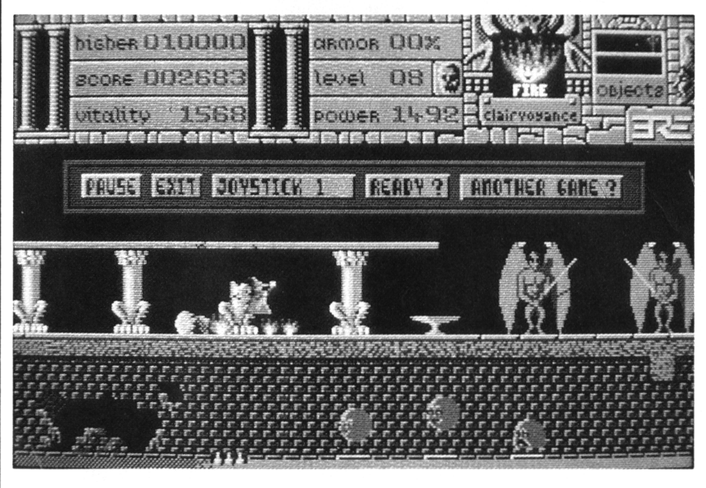
Dans son univers de toiles mécaniques, Spidertronic, dite l'araignée de l'espace, est menacée par d'étranges balles tueuses qui apparaissent et tentent de lui barrer la route. Un contact avec l'une de ces balles et c'en est fini de Spidertronic, elle disparaîtra dans les fonds noirs des abîmes interstellaires.

Les balles ne craignent qu'une chose: les filets, malheureusement la victoire est de faible durée car elles se régénèrent quelques instants après ! De toile en toile, le parcours s'avère de plus en plus difficile, le nombre de balles tueuses augmente et les plaques noires des toiles paralysent la pauvre araignée. Réussira-t-elle à récupérer les plaques de couleurs nécessaires pour progresser ? Son cheminement est bien évidemment en temps limité. Les plaques jaunes, bénéfiques elles, lui feront gagner quelques instants précieux. Si grâce à votre aide, SPIDERTRONIC a réussi à franchir tous les degrés, vous pouvez corser le parcours en éditant vos propres tableaux. Encore 10 tours de suspens et d'émotion.

Une animation et un son très élaborés font de SPIDERTRONIC un jeu d'arcade hautement efficace.

(disponible sur ATARI 520/1040 ST)

WARLOCK'S QUEST



Quand les puissances occultes se réveillent, il faut un héros pour les bercer !

Dans les entrailles de la terre, au milieu des puissances infernales, demeure le maître terrifiant des forces obscures, celui dont on ne doit pas prononcer le nom. Détenteur de mauvais instincts, il a dérobé aux hommes le Karna, symbole de la toute puissance. Rien de tel pour déclencher la panique sur terre. Une seule solution : faire appel au génial Axle. Son but : restituer aux hommes leur bien.

Institué magicien, Axle, malgré les pouvoirs magiques qui lui ont été conférés devra faire appel à tout son courage et à toute sa ruse pour venir à bout de toutes les épreuves et garder un peu d'énergie pour le combat final.

Fantômes, sorcières, anges de la mort, guerriers ailés...le harcèlent sans relâche. Des êtres cauchemardesques rôdent de toutes parts : araignées géantes, oeil maudit, têtes sauteuses... Heureusement quelques viatiques sont disposés judicieusement tout au long de la route (ampoule de vitalité, trésor, gain de force...) et il possède heureusement un bâton magique crachant le feu.

Arriverez-vous au bout de cette quête aventureuse et pour le moins dangereuse ? Un logiciel superbe, des graphismes animés avec beaucoup d'humour et de finesse dans un décor où foisonnent les détails et les clins d'oeil.

WARLOCK'S QUEST vous passionnera par son univers délirant. A ne pas manquer !

(disponible sur ATARI 520/1040 ST)



COBRA SOFT

MAXI-BOURSE

Après le génial MARQUE JAUNE mettant en scène Blake et Mortimer et LES RIPOUX tiré du film de Claude Zidi. COBRA SOFT change de registre et abandonne le cinéma et la BD pour deux mondes impitoyables : la guerre et les finances.

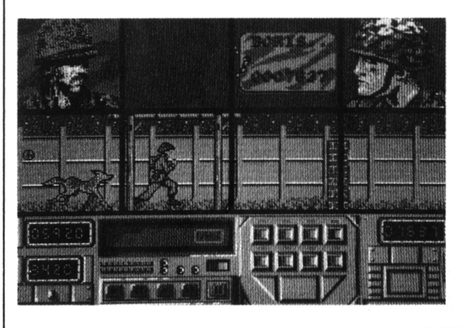
Voici qu'arrivent enfin sur les micros, les jeux de société qui après avoir conquis la France en 1988 séduisent d'ores et déjà les Etats-Unis !

Le monde des finances est un monde impitoyable où règne la loi du plus fort. Malheur à celui qui n'a pas compris. Tous les coups bas sont permis, abus de confiance, fausses rumeurs, accords stratégiques, fausses alliances, batailles autour du Télex... La fièvre s'intalle autour du tableau de cotation, les téléscripteurs crépitent, les rumeurs circulent et s'amplifient, les enjeux montent... Dans un tourbillon de millions de dollars, vous êtes un stratège de l'argent et rien ne vous arrêtera dans votre fulgurante ascension vers le pouvoir. Mettez-vous dans l'ambiance en allant regarder le film WALL STREET !

Maxi-Bourse, une super simulation qui vous demandera ruse, stratégie, une formidable énergie et beaucoup d'ambition pour vaincre vos adversaires.

(disponible en Septembre sur AMSTRAD, AMIGA, ATARI ST, THOMSON, PC COMPATIBLES)

SERVICE ACTION



Quelque part en Europe, un Centre d'entraînement ultra-secret...

Des barbelés, des gardes armés jusqu'aux dents postés sur des miradors protègent un vaste espace sur lequel on distingue plus loin plusieurs baraques en bois et tôles. Des hommes courent le long d'une vaste piste. Piste du risque, escalade, saut, maniement d'explosifs, close combat... sont au programme de ces hommes qui ont choisi la guerre pour métier. A eux les missions dangereuses, voire impossibles... Pour vivre ou plutôt survivre dans ces conditions il faut un entraînement rigoureux, sans faille.

Endurance, agilité, réflexes, courage et sang-froid sont de mise pour faire partie des combattants d'élite : "les Commandos Cobra".

Une animation extraordinaire entièrement sonorisée avec effets vidéo.

Une simulation d'école de combat comme vous n'en avez jamais vu !

(disponible en Septembre sur AMSTRAD, THOMSON, PC)

ET N'OUBLIEZ PAS ...

LA MARQUE JAUNE

Blake et Mortimer, les héros de la bande dessinée de Jacobs vous attendent sur les écrans Amstrad, PC, et bientôt Thomson. Avec eux allez à la rencontre du monde de l'espionnage, de ses mystères, de ses dangers. Un superbe logiciel d'arcade-aventure.

(Amstrad, Thomson, Atari ST, PC et compatibles)

LES RIPOUX

Prenez la place de Thierry Lhermitte et réunissez la somme nécessaire à l'achat du bar trotteurs. Pour cela tous les moyens sont bons, vous êtes un POURRI quand même. Mais attention, les boeufs-carottes vous surveillent!

(Amstrad, Atari ST, Thomson, PC et compatibles)



INFOGRAMES

La Collection SPIROU présente...

Le garçon avait les yeux fixés sur l'écran où défilait le générique... "Les lumières des miradors balayaient l'écran tandis qu'une sirène hurlait dans le lointain. Soudain les faisceaux surprirent un homme sur le point de se faire la malle. Etonnement ! Ce dernier se mit à danser un menuet, sous les projecteurs et mine de rien réintégra sa cellule ! Mais tout le monde l'avait reconnu. En lettres d'or s'inscrivit le titre du premier dessin animé de la série Spirou :

BOBO



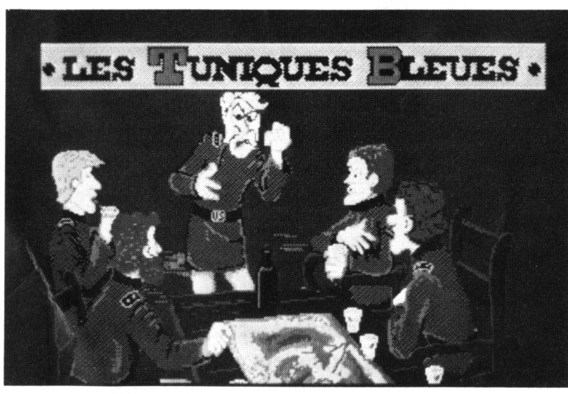
Vêtu du dernier uniforme à la mode dans les prisons des BD, le complet noir et jaune, style abeille, un vieil homme raconte...

" C'est incroyable comme il peut tout rater ce petit homme, vraiment ! Soit il n'a pas de chance, soit il est pas doué parce que depuis 17 ans il aurait du apprendre ! Ce forçat on l'nomme BOBO. Les matons de la prison Inzepoket le connaissent bien, chaque semaine il leur fait le coup de l'évasion, ratée bien sûr. Ah ! Pour sûr que pour réussir son évasion il y faut de l'aide extérieure et c'est bien ce qu'essaie de faire son ancien copain de galère Fernand les Pinceaux. Ah ! Il porte bien son nom celui-là car pour s'mélanger les pinceaux il se les mélange !!! Chaque semaine, il fait une nouvelle bourde, il élabore des plans alambiqués, compliqués pour faire sortir son patron du trou et régulièrement ses efforts sont couronnés par un échec retentissant. Vous ne le croirez pas, mais une fois, le directeur de la prison a même voulu le faire évader, coup monté bien sûr pour se débarasser des gêneurs, et bien même là, le plan a échoué. Y a pas à dire, il porte la guigne BOBO mais qu'est-ce qu'il me fait rire s'il était pas là, la prison INZEPOKET serait plus la même. Et les gars, si vous voulez des détails techniques, c'est pas à moi qu'il faut demander, voyez plutôt le directeur ! Y a tellement de demandes, qu'il a fait un dossier spécial BOBO. Y'a pas à dire, il devient star celui-là !!!

(disponible sur Atari ST, Thomson, PC et compatibles, Amiga, Amstrad)

Entr'acte : les lumières se rallumèrent mais, déjà, les yeux éblouis du garçon s'ouvraient sur les premières images d'un western d'enfer :

LES TUNIQUES BLEUES



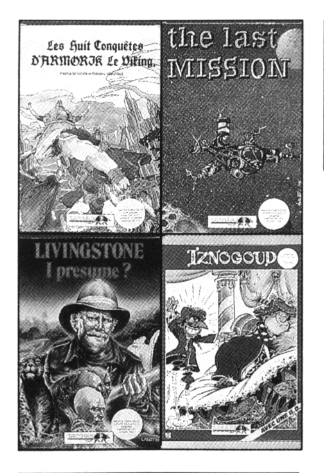
Quelque part, dans le camp Valendish de la 7ème Compagnie des Tuniques Bleues...

"Blutch ! Fainéant ! Lâche ! La guerre est une chose sérieuse. Nous devons défendre nos idées et notre armée, l'Armée de l'Union. Levez-vous et allez-vous battre ! Même votre cheval est aussi couard que vous, il fait le malade !".

C'est à l'appel de cette voix enjouée que répondait le Caporal Blutch. Il faut avouer que le Sergent Chesterfield ne faisait pas dans la dentelle mais il connaissait le phénomène.

Peut-être faut-il vous donner un rapide aperçu des évènements. Les tuniques bleues c'est le nom que l'on donne aux soldats de l'Armée Nordiste, les sudistes étant en vareuses grises. Nous sommes en 1862 et la guerre de Sécession fait rage entre le Sud et le Nord. L'Amérique entière souffre de cette guerre fratricide qui semble ne jamais vouloir se terminer. L'action se déroule dans le Wisconsin dans le camp du Général dirigeant la 7ème Compagnie de l'Armée de l'Union.

Penché au dessus de la table avec ses officiers, le Général commente l'attaque de la veille, la riposte des sudistes et élabore le plan stratégique du lendemain. Quel corps choisir, combien d'éléments, une attaque en épi ou une charge de cavalerie... Autant de décisions qui compteront le lendemain sur le terrain et qui détermineront le vainqueur!



SPECIAL PC

Depuis quelque temps c'est bien connu, les PC ne servent plus seulement aux parents, à faire du traitement de texte, de la comptabilité .. ou autres choses assez rébarbatives somme toute, mais aussi.. à JOUER. Formidable, non ? Alors INFOGRAMES toujours en avance a sorti pour vous toute une série de logiciels sur vos ordinateurs préférés et vous verrez, il y a le choix !!!

LES PASSAGERS DU VENT

Isa, Hoel, St John, l'exquise Mary... tous les personnages de la bande dessinée de François Bourgeon vous donnent rendez-vous sur vos écrans pour vivre des aventures haletantes, passionnantes, dangereuses... Laissez vous emporter par le souffle du grand large.

BIVOUAC

A vous la course en montagne, le plaisir du grand espace et la folie des sommets mais attention, une course en montagne se prépare : choix de la course, de l'horaire, préparation du sac... Seuls les amateurs d'aventure à assurances tous risques sont abilités à jouer à ce logiciel déclaré hautement dangereux.

LES 8 CONQUETES D'ARMORIK

Comment devenir un grand chef viking quand on est inconnu, sans fortune, sans drakkar ? Il faut se battre et vaincre tous les pièges que tend le Dieu Thor. Si Armorik passe les 8 épreuves, il entrera dans la légende!

IZNOGOUD

"Je veux être calife à la place du calife" et tous les moyens sont bons à Iznogoud pour atteindre son but mais ce n'est pas si facile. Une suite ininterrompue de gags vous emmènera à Bagdad dans le palais du Grand Vizir. Le logiciel est vendu avec la bande dessinée.

LIVINGSTONE

Le Professeur Livingstone a disparu dans la jungle africaine. Pour le retrouver vous êtes prêt à tout, une perche vous permettra d'éviter les nombreux obstacles qui joncheront votre route. Mais attention, ne disparaissez pas à votre tour !

LAST MISSION

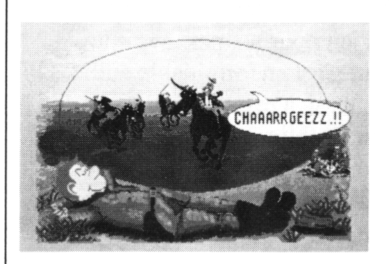
La guerre robots/hommes a commencé. les hommes sont décimés par les machines. Leur seule chance de survie est de détruire la centrale d'énergie sans laquelle les robots mourront. Comble de l'humour c'est la dernière création robotique des humains, OR CABE 3, qui est chargé de cette périlleuse entreprise.

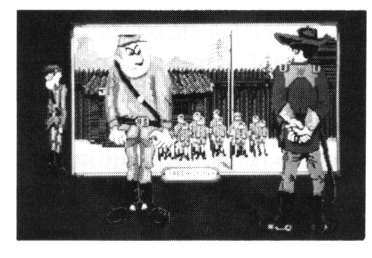
PROHIBITION

Chicago. Les mafiosi ont investi tout le bas quartier et aucun policier n'ose plus effectuer ses rondes dans le secteur. Un seul homme peut délivrer la ville des criminels, un tireur d'élite nommé AZ...

BOB MORANE JUNGLE, ESPACE, CHEVALERIE, OCEANS

L'aventure, l'action, le risque, le suspens c'est de cet univers dont il est question avec BOB MORANE et ce n'est pas un logiciel mais 4 logiciels différents, 4 univers qui vous sont proposés ! Une superbe réalisation.





LES TUNIQUES BLEUES est un logiciel de stratégie où le joueur incarne le Général de la 7ème Cie. Il se bat contre un redoutable adversaire : l'ordinateur. Au niveau stratégique, le joueur déplace des éléments de son armée en nombre et dans la direction choisie, dans un deuxième temps si cela est nécessaire, une phase tactique intervient qui est représentée par trois jeux d'arcade. La victoire dans ce jeu d'arcade influence la victoire au niveau stratégique. Ces trois jeux sont :

- une attaque de train où le joueur doit remonter à pied jusqu'à la locomotive sur le toit des wagons en mouvement afin d'arrêter le convoi et de prendre l'or qu'il transporte,

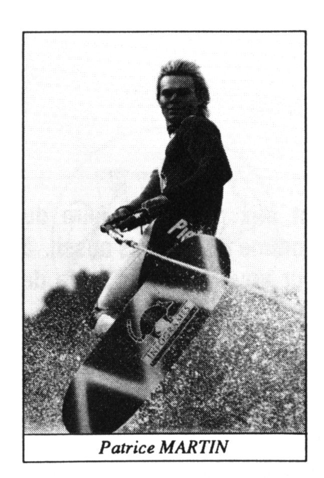
- l'attaque du stock de munitions dans le fort ennemi, le joueur doit faire sauter le stock ennemi afin de priver celui-ci de son ravitaillement en armes et en nourriture : en cas de succès l'armée sudiste voit sa combativité décroître en peu de temps et sa mobilité affectée également...

- une charge de cavalerie menée par le célèbre et fougueux Capitaine Stark : celui-ci n'a qu'une seule obsession dans la vie "Chargez!!". Quelles que soient les conditions, il se lancera toujours dans une charge effrénée pour percer et désorganiser les lignes ennemies.

LES TUNIQUES BLEUES est un logiciel superbe en graphismes et pour la première fois dans l'histoire des logiciels de stratégie, les hommes ne sont pas représentés par des croix ou des symboles mais par de véritables représentations humaines en action : hommes ou cavaliers dans des situations diverses (feux de camps, charge...) A noter également le système très original de la gigantesque loupe que le Général ballade sur le plan de bataille. Cette loupe lui permet de voir les futurs combats et également d'obtenir un deuxième niveau de zoom. Bref un logiciel haut en couleurs, un jeu de stratégie encore plus compliqué et plus riche que les échecs, une simulation que seul un ordinateur pouvait donner. A posséder absolument.

(disponible fin juin sur Amstrad, Atari, Thomson, PC)




Patrice MARTIN

PELE-MELE

LE TATOU EST UN SPORTIF

Parapente, voilier, ski nautique, montagne, ce sont les diverses activités du TATOU quand il a un moment de libre et ce n'est pas terminé ! Ses exploits sont liés à des sportifs émérites, Eric Escoffier, Patrice Martin... ainsi à son habitude le Tatou reste le premier même s'il ne s'occupe pas de micro-informatique.

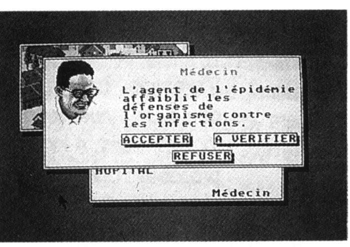


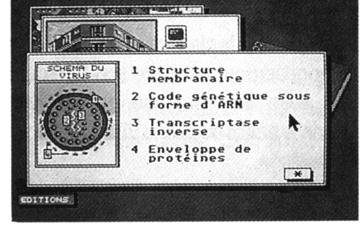
Voilier ENSIMAG 88



CARRAZ EDITIONS

Cette fameuse société d'édition de didacticiels a édité un logiciel d'information et de prévention du Sida "LE SIDA ET NOUS" dont tous les bénéfices réalisés par la vente sont reversés à la fondation pour la Recherche Médicale sur le Sida. "LE SIDA ET NOUS" est un logiciel éducatif qui retrace l'histoire du Sida depuis 1981 à nos jours. Le contenu scientifique a été élaboré avec l'aide de plusieurs chercheurs.

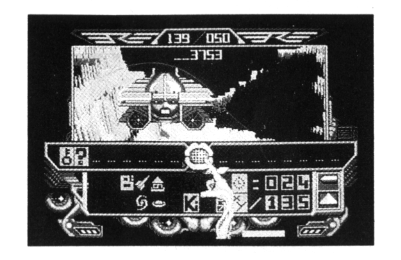




Si ce logiciel a été conçu comme un jeu pour ne pas avoir un aspect rébarbatif, il n'en reste pas moins que c'est un formidable outil qui vise non seulement à informer mais aussi à responsabiliser et sensibiliser les adolescents comme le grand public.

Un superbe logiciel qui a le mérite de poser un problème réel avec délicatesse et intelligence et qui essaie d'apporter des solutions aux questions qui n'en recoivent que trop rarement. Bravo encore à toute l'équipe Carraz pour cette magnifique réalisation!

CAPTAIN BLOOD EN ANGLETERRE : THE BIG BOSS !!!



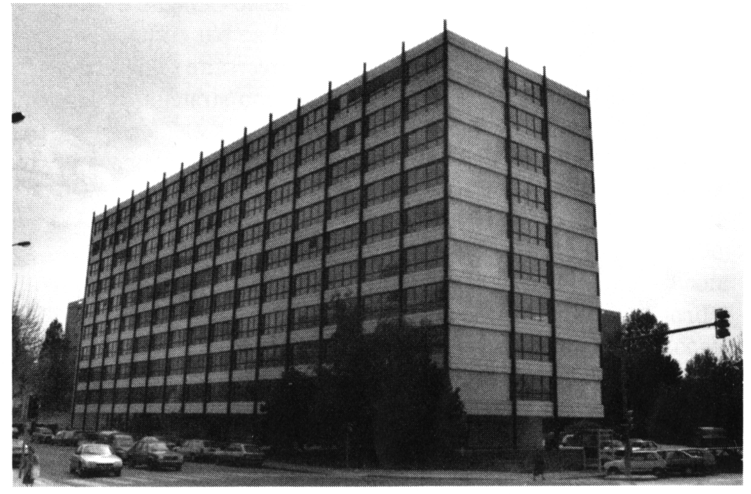
Le logiciel de Ere Informatique fait un malheur en Angleterre. Après avoir été 17ème au Gallup général (n°1 français) il est maintenant 1er au Gallup ST et au TOP 30 de Microdealer (sur ST). Mais ce n'est pas fini. Dans le reste du monde, CAPTAIN BLOOD est sacré meilleur logiciel d'aventure/arcade. Aux Etats Unis la licence de CAPTAIN BLOOD a été vendue 300 000 $ à la société californienne MINDSCAPE.

Après cet exploit pour un produit français, ERE INFORMATIQUE vise le Japon. Déjà il semblerait, d'après nos informateurs secrets, que les éditeurs japonais rient jaune.

INFOGRAMES DEMENAGE

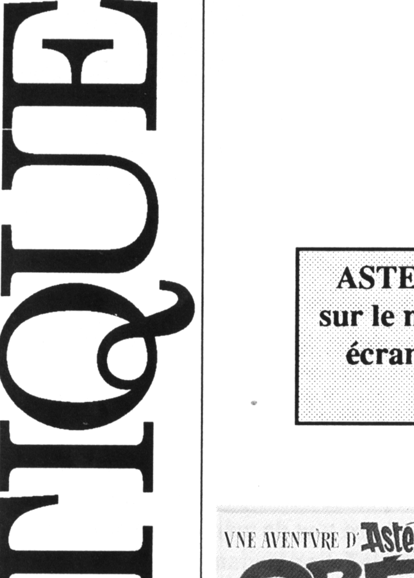
Les locaux d'INFOGRAMES étant trop petits nous avons déménagé. Maintenant toute l'équipe est regroupée sur 22OO M^2. Si l'adresse a changé, le numéro de téléphone de SOS Françoise est toujours le même.

Impressionnante la photo non ?


Nouvelle adresse :
84, rue du 1er Mars 1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX

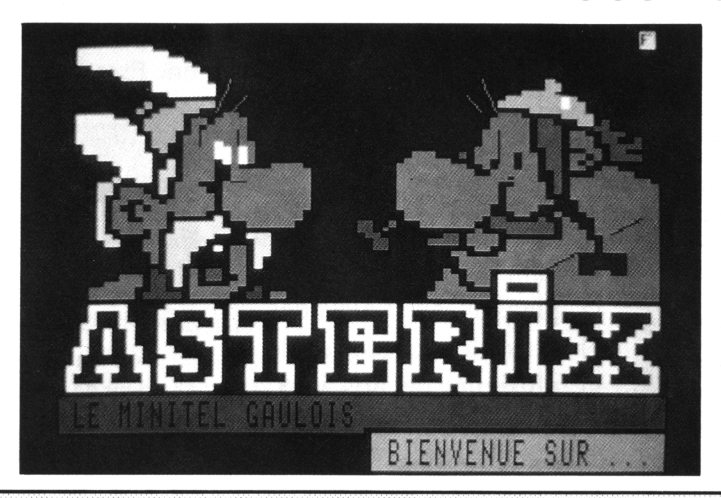


TELEMATIX :
en avant les minitélix !



TELEMATIQUE

36.15 ASTERIX : ARMORIX NOUS VOILA...



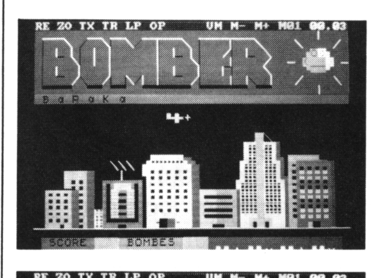
ASTERIX et OBELIX, ce duo de la bande dessinée, sont entrés sur le minitel. Depuis leur arrivée, ils résistent à l'envahisseur des écrans télématiques avec une potion magique dont Panoramix garde le secret.



36.15 ASTERIX c'est le minitel des jeux gaulois avec la chasse aux sangliers où tu deviens Astérix, traqué par les romains et où tu dois attraper des sangliers. Attention, tu as oublié ta potion magique, alors sois prudent, les romains pourraient t'attraper et t'envoyer comme légionnaire dans un pays reculé de l'Armorique !

Grande nouvelle, si tu réussis à capturer tous les sangliers, tu peux gagner une collection complète des Aventures d'Astérix (édition Albert René), un walkman, ou un chronomètre.

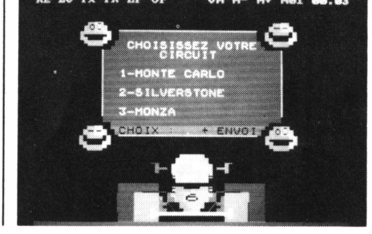
ASTERIX ET OBELIX offrent tous les mois plein de cadeaux à leur amis : des platines-laser, des radios double K7, des albums, des walkmans, etc...



36.15 ASTERIX c'est aussi le minitel des jeux éducatifs, par CARRAZ EDITION : papyrus, vocabularix, numéros codix, les colonnes de César... qui permettent la révision de grammaire, de calcul ou de logique tout en s'amusant.

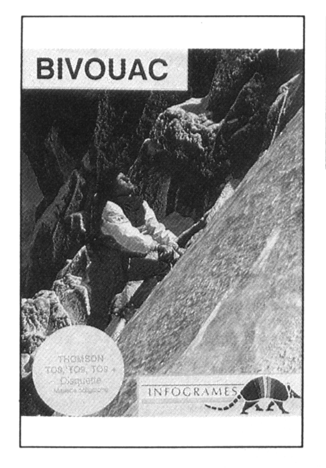
36.15 ASTERIX, le minitel gaulois t'informe sur le monde d'Astérix et il t'ouvre les portes de la caverne de cadeaux magnifix.

36.15 BARAKA de CRAZY CARS à BOMBERS



L'avalanche des jeux et des cadeaux entraînent les minitélistes "BARAKIENS" sur des circuits automobiles, dans les airs, et même dans les verts pâturages.

Plus de 100 cadeaux à gagner qui sont distribués chaque mois. Ayez la BARAKA et gagnez des voyages, des magnétoscopes, des minitélévisions, des platines-lasers...



QUI QUE QUOI COMMENT

LE CLUB

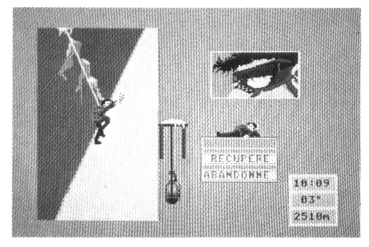
ASTUCES DE PUCES

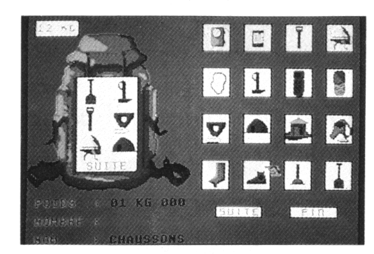
Grande nouvelle ! Dans les prochains numéros du village du Tatou, vous trouverez désormais en vente un superbe dossier, spécial astuces de puces, reprenant les solutions, les plans du jeu et avec des illustrations inédites de plusieurs de nos jeux. Chaque trimestre nous en éditerons un nouveau. Bien entendu ces dossiers prestiges sont numérotés et dédicacés par de nombreuses personnalités telles : Patrice Martin, Eric Escoffier, Tabary, Deliège...

Mais pour l'instant entrons dans le monde fantastique de BIVOUAC, mon dieu que la montagne est belle !

BIVOUAC

Devenir le plus grand nom de l'escalade ne serait pas pour vous déplaire mais il ne suffit pas toujours de vouloir pour pouvoir. Enfin je veux bien faire un effort et vous donner des conseils afin de talonner Eric Escoffier si ce n'est en réel, du moins en logiciel !





Déjà au départ ne partez pas les mains vides, cela fait vraiment glandeur de couenne ! Il faut choisir un sac, c'est très important. Un conseil : refusez de prendre le premier et faites-le vous-même, vous éviterez ainsi de prendre des objets complètement inutiles tels une enclume, un porte-monnaie...

Une fois que votre sac est ouvert, il vous suffit de valider sur la planche à objets, ceux qui vous intéressent. N'oubliez pas de prendre des vêtements chauds, de la nourriture (si vous choisissssez les boîtes de conserves, n'oubliez pas l'ouvre-boîte et le réchaud !) et des outils.

Attention, la partie ne fait que commencer, maintenant il s'agit de grimper et là il n'y a pas de secret, il faut avancer et faire les bons mouvements ! Une chose tout de même : faites attention à vous, ne soyez pas trop pris par la folie des grandeurs, ne négligez pas de vous reposer, de manger... Sinon la mort vous guette... Si vous êtes vraiment au bout du rouleau et que vous ne voulez pas reprendre le jeu au début, prenez la disquette qui est dans votre sac à dos, insérez-la et formatez. Attention on ne peut sauver qu'une partie et non les cumuler.

Bonne chance !

C'EST VOUS QUI LE DITES

✉ " Chère équipe INFOGRAMES, je trouve votre Club franchement sensationnel, pendant 1 an je n'ai pas été déçu, ce Club est vraiment extra et c'est pour cela que je me réinscrit pour la 2ème fois, en attendant avec impatience le prochain TATOU ".

Fabrice THIRIAN (PARIS 11ème)

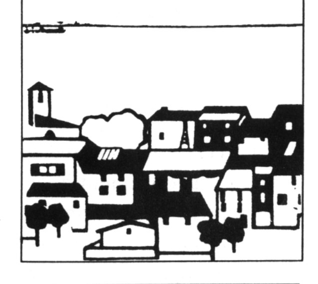
✉ " Cher TATOU, je te souhaite une longue vie. Je complimente les programmeurs et les graphistes d'INFOGRAMES, qui pour moi étaient les meilleurs logiciels sur Thomson. J'attends avec impatience la prochaine sortie de votre simulation. Je me demande si ce sera une course cycliste, un match de basket ou de volley ? ".

Christophe SUAREZ (LOURDES)

✉ " Chère Françoise, je tiens à te féliciter toi et toute l'équipe INFOGRAMES pour votre imagination, votre dynamisme, vos logiciels incomparablement magnifiques et pour le TATOU. Bravo INFOGRAMES ! N° 1 du logiciel français ".

Xavier RENAULT (PAIMPOL)

✉ " Cher INFOGRAMES, j'aimerais laisser un message . J'ai 12 ans et je possède un TO9. Echange jeux en disquette ou cassette.
Ecrire à ***Edgar BAUDIN, 9 rue du colonel Fabien, 14860 RANVILLE*** ".



LE COURRIER DES LECTEURS



✉ "Pouvez-vous me communiquer les codes spéciaux du jeu LAS VEGAS qui comprend 3 parties différentes, je n'arrive pas à les trouver et je suis vraiment en panne devant ce jeu qui m'a l'air bien fait...".
Christophe DUCOMMUN (SELONCOURT)

- Les codes de Las Vegas, pour passer à la 2ème et 3ème partie, ne peuvent être communiqués car ils changent après chaque partie.

✉ "Dans le logiciel SORTILEGES, combien de parchemins doit-il récolter et à quoi servent-ils ? Que fait-on avec les chaudrons ? ".
Rodolphe MANGON (PONT L'EVEQUE)

- Pour voir apparaître le Talisman il faut trouver 9 parchemins et jeter le dernier dans un des chaudrons. En jetant un parchemin dans un chaudron, vous pouvez vous transformer en MIGOU (personnage plus petit) pour vous faufiler dans les passages étroits.

✉ "Dans L'AFFAIRE VERA CRUZ, lorsque je demande un renseignement dans un des centres comme la Brigade, l'ordinateur me répond : destinataire non concerné, ou il inscrit à l'écran R.A.S. Que veut dire ce sigle ? ".
Isabelle ULMANN (VIGNEUX SUR SEINE)

*- Si l'ordinateur rend ce message (**Rien A Signaler**), c'est que ce n'est ni le bon moment ni le bon personnage. Un conseil, trouvez à la Préfecture de Lyon des renseignements sur la BMW 9 M ou CQ 69 ! ".*

✉ "Pour BIVOUAC, il m'a été impossible de faire une copie de sauvegarde et je suis donc obligé d'utiliser l'original. Pouvez-vous m'indiquer si cela est normal ? ".
Patrick MADRIERES (ONET LE CHATEAU)

- Pour sauver une partie en cours : il faut avoir la disquette ou la cassette dans son sac, ouvrir le sac, insérer la disquette, la formater et appuyer sur feu de la manette ou espace. On ne peut sauver qu'un seul fichier. ATTENTION : ne jamais sauvegarder votre partie sur la cassette ou la disquette BIVOUAC.

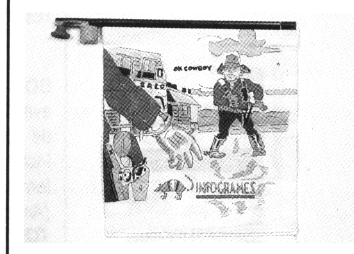
✉ "LA GESTE D'ARTILLAC dans le chant n°8, il faut que je plante des graines de maïs, mais on ne me le propose pas et à chaque fois je meurs. Expliquez-moi ! ".
Sophie DESPALIN (VILLPARISIS)

- Pour le chant n°8, il faut lire la plaque de marbre, ouvrir le sac de graines, dans option Bazar, laisser bouclier corde grappin, prendre la graine de Sok Sok, planter les graines de maïs, manger les plans qui abreuvent la soif, retourner sous la coupole, on s'endort, puis N.O. par le couloir.

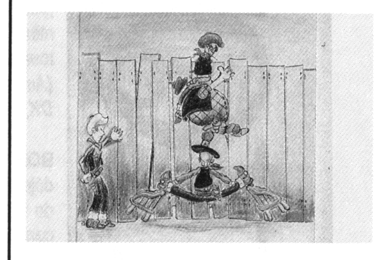
CONCOURS OK COWBOY

Vous avez été très nombreux à nous envoyer vos cache-écrans pour le concours. Beaucoup de dessins nous ont plu, amusé mais malheureusement il a bien fallu choisir des gagnants ! C'est donc le coeur lourd d'avoir à choisir parmi vous que j'ai sélectionné trois cache-écran :

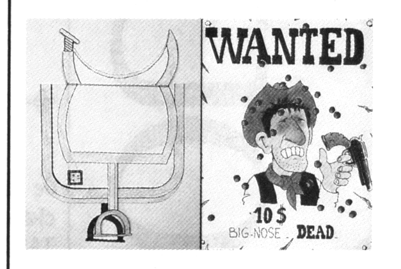
- 1er prix (12 logiciels) : Jean-Michel et Laurent GIOL (TOULON)



- 2ème prix (6 logiciels) : Thomas BAYLE (Issy les Moulinaux)



- 3ème prix exaequo (3 logiciels) Olivier DURAND (St Leu) et Fabien MICAUX (Rouen).



Bravo encore à tous et à bientôt.

CONCOURS *BOB MORANE*

Les noms des heureux gagnants seront dévoilés dans le prochain Village du Tatou car vous nous avez envoyé vos bulletins par wagons entiers et le tri n'est pas encore terminé...alors un peu de patience...

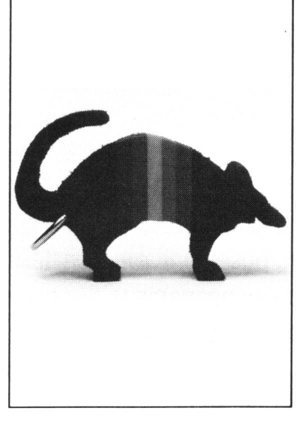
CONCOURS



Nous sommes un peu en retard pour annoncer les résultats du concours de Noël mais comme dit le proverbe "mieux vaut tard que jamais". Alors voici le nom des gagnants :
- 1er prix (TO8) à **Yves Martin** (Paris 16ème)
- 2ème prix (1 walkman) à **Laurent Talbot** (Parthenay)
- 3ème prix (gamme des produits Infogrames sur sa machine) à **Etienne Jacques** (La Garenne Colombes)

QUE QUOI COMMENT





LA BOUTIQUE DU CLUB
des cadeaux pour les vacances

LE TATOU-CLEF : UNE IDEE QUI PORTE

A partir de ce nouveau numéro du TATOU, premier numéro de la série VILLAGE DU TATOU, vous trouverez chaque trimestre un gadget au choix (T.Shirt, Sweat Shirts, porte-clefs), des promotions d'abonnement à des journaux, des offres promotionnelles de logiciels, des fiches, astuces...et diverses autres surprises pour compléter votre collection tatou. Ce mois-ci les clés sont à l'ordre du jour avec le magnifique porte-clef TATOU en mousse créé spécialement pour INFOGRAMES pour seulement **25 F** . Si vous désirez être branché TATOU, complétez le bon de commande suivant.

DES PRIX CLUB POUR DES LOGICIELS HAUT DE GAMME

Pour tout possesseur d'ordinateur Thomson ou Amstrad voici quelques K7 et Dk (**99 F** l'une) qui vous feront hurler de plaisir. C'est vraiment une offre promotionnelle terrible pour les logiciels suivants.

BOB MORANE JUNGLE : Vous découvrirez avec Bob Morane, le sanctuaire légendaire de la vallée des Mille Soleils, l'enfer vert des Incas, les sacrifices humains, le labyrinthe infernal dans la Sierra Nevada...
(Amstrad 464/664/6128 K7, 66/6128 DK, TO8/TO9/TO9+ DK, MO6 K7)

BOB MORANE ESPACE : Vous y apprendrez la ruse dans le satellite de la Mort en tentant de délivrer votre ami Ballantine des griffes de l'Ombre Jaune qui le retient prisonnier. Saurez-vous reconnaître votre ami parmi tous ces robots androïdes ?
(Amstrad 464/664/6128 K7, CPC 664/6128 DK, TO8/TO9+ DK, MO6)

BOB MORANE CHEVALERIE : Vous y déjouerez les manoeuvres machiavéliques de l'Ombre Jaune qui, dans le château du comté de Savoie, tente de récupérer le Saint Suaire pour devenir la maître de la Civilisation Chrétienne. Passages secrets, combats, fouilles, cachettes... Les ennemis vous traquent.
(Amstrad 464/664/6128 K7, 66/6128 DK, TO8/TO9/TO9+ DK, MO6 K7)

LES ATHLETES : Compilation de logiciels de simulation sportive. Vous allez être confronté aux plus grands karatékas avec KARATE, vous devrez vous mesurer aux plus grands coureurs automobiles avec RUNWAY II, vous marquerez des buts et des pénalties avec FOOTBALL, enfin vous participerez aux jeux olympiques avec LES DIEUX DU STADE 1&2.
(MO5/MO6 K7, TO8/TO9/TO9+ DK)

LA MARQUE JAUNE : En avant vers la découverte du monde de l'espionnage, de ses ruses, et de la fameuse Marque Jaune. Blake et Mortimer arriveront-ils encore une fois à s'opposer au savant fou Septimus ?
(CPC 464/664/6128, TO9, TO9+, TO8, MO6)

LES PASSAGERS DU VENT 1 : Quelques mois avant la révolution française, cinq personnages que rien ne prédestinait à se rencontrer vont vivre ensemble de multiples aventures qui les entraineront de la France à l'Angleterre et enfin sur un négrier qui les emmènera en Afrique. Une aventure haletante aux rebondissements multiples.
(Amstrad 464/664 K7, CPC 6128 DK, TO8/TO9/TO9+ DK, MO6 K7, TO7/70/TO8 K7)

LES PASSAGERS DU VENT 2 : Isa, Hoël, St-Johhn, Mary, le moussaillon, tous sont enfin arrivés en Afrique après maintes péripéties. Malheureusement le sort s'acharne sur eux : maladies, sorts vaudous, terrifiantes aventures, suspens..
(MO6 K7, TO8/TO9/TO9+ CPC 464/664/6128 K7 & DK)

L'AFFAIRE VERA CRUZ : La jeune femme Véra a-t-elle été tuée comme tout semblerait le prouver ou est-ce une habile mise en scène pour camoufler un meurtre ? Pourquoi, comment, et qui a manigancé tout cela, ce sera à vous de le découvrir !
(CPC 464/664/6128 K7 & DK, MO5/MO6 K7, TO8/TO9/TO9+ DK)

L'AFFAIRE SYDNEY : Un homme a été assassiné dans la rue alors qu'il rentrait paisiblement chez lui. Pourquoi ? Une enquête périlleuse dans le Milieu vous attend. Ne vous laisser pas berner !
(CPC 464/664/6128 K7 & DK, MO5/MO6 K7, TO8/TO9/TO9+ DK)

Bon de commande à découper et à renvoyer avec votre règlement à :
LE CLUB INFOGRAMES, 84 rue du 1er mars 1943 69628 Villeurbanne cedex

BON DE COMMANDE

Je désirerais commander les logiciels ci-après (et) (ou) le (s) porte-clefs TATOU à mon adresse ci-contre
(Pour les mineurs, signature des parents obligatoire)

Nom ______ Prénom ______
Adresse ______
Code postal ______ Ville ______
Numéro Club/Kidkit ______

99 F K7 ou DK

Désignation	Machine support	Quantité	Prix

Date Signature Frais de port 20,00 F

Total à régler

Attention,les stocks sont en nombre limité ! Pour toute commande de 5 logiciels, nous vous offrons un cadeau surprise.
Et n'oubliez pas de rajouter 20 F de frais de port pour toute commande.

LA BOUTIQUE